

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan nutrisi merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam membantu proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Proses pemasukan dan pengolahan zat makanan oleh tubuh bertujuan untuk menghasilkan energi dan digunakan dalam aktivitas tubuh (Hidayat, 2006). Nutrisi juga merupakan zat gizi yang berhubungan dengan kesehatan dan penyakit, termasuk keseluruhan proses dalam tubuh manusia untuk menerima makanan dari lingkungannya kemudian digunakan untuk beraktivitas serta mengeluarkan sisanya (Tarwoto, 2006).

Aktivitas makan anak di sekolah tidak bisa dipisahkan dari kebiasaan mengonsumsi jajanan. Jajanan yang dikonsumsi anak-anak biasanya jajanan yang dijual di lingkungan sekitar sekolah, baik di kantin maupun dari para penjaja atau pedagang kaki lima. Jajanan yang dijual oleh para penjaja diartikan sebagai makanan dan minuman yang sudah dipersiapkan atau dijual oleh penjaja di jalanan atau di tempat-tempat umum yang langsung dimakan tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut (Iswaranti *et al*, 2007).

Penelitian lain juga menyebutkan makanan jajanan yang disukai anak adalah makanan yang enak, menarik, kaya akan gula dan lemak, namun tidak memperhatikan nilai gizi dan penggunaan zat-zat berbahaya (Hart *et al*, 2002 & Bremmer *et al*, 1990 dalam Fahantidou *et al*, 2006).

Fenomena yang ada pada saat ini, jajanan yang seharusnya merupakan nutrisi anak telah tercemar dengan penggunaan zat-zat berbahaya. Hasil survey dari Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) tahun 2008 menunjukkan bahwa 78% anak sekolah jajan dilingkungan sekolah, baik di kantin maupun dari para penjaja. Data pada tahun 2011 berdasarkan Sentra Informasi Keracunan BPOM yang dihimpun dari data kasus keracunan dari rumah sakit, laporan dari Sentra Informasi Keracunan Daerah (SIKerDa), dan laporan dari masyarakat menunjukkan bahwa sebanyak 132 kasus keracunan nasional disebabkan oleh makanan dan jajanan anak sekolah sebesar 13,5 % dari kasus keracunan makanan. Adapun penyebab Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) dari tahun 2009-2014 yang paling tinggi disebabkan oleh pencemaran mikroba, Bahan Tambahan Pangan (BTP) dan penggunaan bahan berbahaya (BPOM, 2014).

Pada pengambilan sampel jajanan yang dilakukan pada 6 ibukota (Jakarta, Serang, Bandung, Semarang, Yogyakarta, dan Surabaya) didapatkan 72,08 % positif mengandung zat berbahaya. Sedangkan hasil riset dari Pusat Kajian Makanan Aman dan Halal (PKMAH) di Malang (2009), didapatkan 63 % dari 111 sampel jajanan anak sekolah mengandung formalin dan 4,5 % mengandung borax. Pengambilan sampel BPOM pada tahun 2011 dalam (Badan Intelejen Nasional, 2012) mendapatkan jenis zat berbahaya yang dilarang seperti, *formalin*, *borax*, *rhodamin B*, dan *metanil yellow*. Sedangkan pada tahun 2012-2013, terdapat 7 jenis jajanan yang diuji pada pengawasan PJAS, yang terdiri dari bakso, jelly, minuman es, mie, minuman berwarna dan sirup, kudapan dan makanan ringan (Kementrian Kesehatan RI, 2015). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan kurangnya perhatian dan pengawasan

terhadap anak sekolah, sedangkan mengkonsumsi jajanan saat di sekolah merupakan rutinitas anak.

Efek atau akibat dari penggunaan zat-zat berbahaya seperti diatas tentunya sangat berefek negatif bagi anak jika mengkonsumsinya seperti formalin dapat menyebabkan keracunan, mual muntah, mencret darah, sakit perut serta gangguan peredaran darah. Sedangkan, borax dapat menyebabkan gejala pusing, muntah, perut kram, bahkan kematian (Yuliarti, 2007). Penggunaan Bahan Tambahan Pangan yang berlebihan juga memicu penyakit typus serta timbulnya reaksi alergi pada kulit dan saluran pernafasan bagi penderita asma (Sekartini, 2015).

Perilaku jajan anak yang kurang sehat disebabkan oleh kebiasaan dan pola perilaku yang tercipta dikalangan anak usia sekolah sangat dipengaruhi oleh teman dekat atau sebaya, termasuk perilaku mengkonsumsi jajanan di sekolah biasanya anak akan melakukan apa yang dilakukan temannya (Wade & Travis, 2007). Anak sekolah masih kurang mengerti cara memilih jajanan yang sehat sehingga berakibat buruk pada kesehatan mereka (Suci, 2009).

Hasil studi pendahuluan di SD 04 Polehan Malang, observasi yang dilakukan di lingkungan sekolah banyak sekali siswa-siswi yang keluar masuk gerbang untuk membeli jajanan kepada para pedagang kaki lima, jajanan yang mereka jual seperti sempol, cireng, minuman dan makanan yang berwarna, jelly, batagor, sosis goreng dan lain-lain. Sedangkan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 5 di sekolah tersebut di dapatkan hasil yaitu, tidak ada upaya promosi kesehatan dalam memilih jajanan sehat, karena minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki untuk promosi kesehatan dalam

memilih jajanan sehat. Upaya dari pihak sekolah itu sendiri hanya memberikan nasehat kepada siswa-siswi tentang jajanan sehat dan setiap hari rabu mereka diminta untuk membawa bekal makanan sehat dari rumah. Akan tetapi, banyak siswa-siswi yang masih tidak membawa bekal bahkan mereka tetap memilih jajanan yang berada dilingkungan sekolah. Sebelumnya juga ada beberapa siswa-siswi yang terkena diare dan typus. Di sekolah tersebut juga tidak pernah di lakukan penelitian tentang kesehatan. Wawancara yang dilakukan kepada siswa-siswi di sekolah tersebut banyak yang kurang mengetahui tentang jajanan yang baik maupun tidak baik untuk dikonsumsi dan banyak yang memilih makanan jajanan di para penjaja karena enak, menarik, harganya murah dan mengikuti teman sebayanya. Selain itu juga, ada beberapa orang tua yang kurang mengetahui tentang jajanan sehat, berekonomi rendah, orang tua yang sibuk dan tidak sempat memberikan bekal ke anaknya.

Minimnya sarana dan prasarana seperti media untuk promosi kesehatan pada anak di sekolah menyebabkan upaya penyadaran yang kurang optimal, tidak ada perubahan perilaku dari sebelumnya karena pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk perilaku seseorang (Notoatmodjo, 2007).

Anak-anak dalam masa perkembangan sangat identik dengan aktifitas bermain. Melihat signifikan pengaruh bermain pada anak, upaya promosi kesehatan pada anak adalah melalui metode permainan simulasi (Notoatmodjo, 2007). Salah satu permainan simulasi yang digunakan yaitu media ular tangga yang bersifat edukatif dan menarik bagi anak. Media ini

dipilih karena sesuai dengan anak sekolah dasar, mereka bisa bekerja sama dan berkompetisi secara sehat, serta bisa bermain sambil belajar (Saputri *et al*, 2012).

Permainan ular tangga ini sesuai dengan tumbuh kembang anak karena pada usia sekolah anak dapat diberikan stimulus untuk mengembangkan perasaan, pikiran, dan sikapnya (Fauzi, 2008). Pada anak usia 10-12 tahun menurut Piaget, anak mengembangkan kapasitas intelektual di sekolah dasar dan sudah mampu menggunakan logika (Syamsussabri, 2013). Anak juga lebih banyak menggunakan energi dan pada usia tersebut anak lebih banyak terlibat dalam *games with rules*. Permainan ini sudah dimodifikasi berisi informasi dan gambar tentang jajanan sehat sehingga anak tertarik untuk bermain. Memberikan informasi melalui permainan ular tangga yang menarik dan suasana yang menyenangkan dapat membuat anak lebih mudah menerima informasi yang diterima (Saputri, *et al* 2012).

Dari uraian di atas peneliti merasa tertarik mengadakan penelitian tentang Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perilaku Anak Memilih Jajanan Sehat di Sekolah. Hal ini merupakan upaya untuk promosi kesehatan melalui media permainan simulasi sehingga dapat meningkatkan perilaku anak dalam memilih jajanan sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perilaku anak memilih jajanan sehat di sekolah ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap perilaku anak memilih jajanan sehat di sekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

Sedangkan yang menjadi tujuan khusus dipenelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi perilaku sebelum dilakukan intervensi dengan media permainan ular tangga terhadap perilaku anak memilih jajanan sehat di sekolah.
2. Mengidentifikasi perilaku setelah dilakukan intervensi dengan media permainan ular tangga terhadap perilaku anak memilih jajanan sehat di sekolah.
3. Menganalisis pengaruh media permainan ular tangga terhadap perilaku anak memilih jajanan sehat di sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Dapat memberikan informasi serta mendapatkan wawasan dan pengalaman langsung dengan memberikan promosi kesehatan tentang jajanan sehat dan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu keperawatan khususnya di bidang keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Bagi Anak

Diharapkan penelitian ini bisa meningkatkan pengetahuan anak tentang jajanan sehat di sekolah dan anak bisa lebih mengenal tentang makanan yang sehat untuk dikonsumsi serta meningkatkan perilaku anak dalam memilih jajanan sehat. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan dampak positif bagi anak dengan menggunakan media dan metode sebagai sarana dan prasarana untuk belajar.

1.4.3 Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan masukan kepada pihak sekolah agar lebih memperhatikan lagi program UKS dan pihak sekolah dapat meningkatkan pengawasan terhadap jajanan di kantin atau di para penjual agar siswa di sekolah lebih mengenal dan mengetahui jajanan sehat.

1.4.4 Manfaat Bagi Profesi Keperawatan

Sebagai acuan perawat dalam melakukan promosi kesehatan dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam meningkatkan informasi bagi anak. Semoga peneliti lainnya dapat menggunakan metode ini dengan variabel berbeda dan dapat meningkatkan kinerja tenaga kesehatan dalam memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya anak.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Saputri (2012) tentang Pendidikan Kesehatan dengan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga

terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Pemilihan Jajanan Sehat pada siswa kelas 4 SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga sebagai variabel independen. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat. Kesimpulan dari penelitian ini, pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga memiliki pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat.

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Shrestha (2012) tentang Efektivitas Permainan Ular Tangga Mengenai Pengetahuan Demam Berdarah dan Pencegahannya di Sekolah Dasar. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga sebagai variabel independen. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah pengetahuan mengenai demam berdarah dan pencegahannya. Kesimpulan dari penelitian ini permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan pengetahuan mengenai demam berdarah dan pencegahannya.
3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Azizah (2015) tentang Pengaruh Terapi Bermain SCL (*Snake, Cards and Ladders*) Terhadap Keterampilan Mencuci Tangan Siswa Kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah terapi bermain SCL sebagai variabel independen. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam mencuci tangan. Kesimpulan dari penelitian ini ada pengaruh terhadap keterampilan anak dalam mencuci tangan dengan menggunakan terapi bermain SCL.

4. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Febriani (2013) tentang Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Permainan Simulasi Sebagai Upaya Promotif Meningkatkan Pengetahuan Siswa Memilih Jajanan Sehat di Lingkungan Sekolah di Malang. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan media ular tangga sebagai variabel independen. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah upaya promotif meningkatkan pengetahuan siswa memilih jajanan sehat di sekolah. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa pengembangan produk ular tangga dengan menggunakan ular tangga layak digunakan untuk memilih jajanan sehat dan dapat mempengaruhi pengetahuan. Penelitian ini juga menyarankan agar media permainan ular tangga yang sudah dikembangkan bisa diaplikasikan kepada anak sekolah dasar dalam memilih jajanan sehat. Perbedaan dengan penelitian saya adalah variabel dan tempat penelitian. Variabel yang saya teliti tentang perilaku anak memilih jajanan sehat, sedangkan penelitian ini tentang pengetahuan anak memilih jajanan sehat.